e-Book Magazine

19 SoloFumetto

10 FUMETTI RECENSITI

FUMETTO DEL MESE

Coney Island

SoloFumetto Magazine n.ro 19

Sommario

Editoriale	3
I Fratelli della Filibusta	4
Il Soldato e la Morte	5
Batman. La notte del Cacciatore	6
Nekradamus	7
Asterix e i Normanni	9
Cotus & Leon	10
BeHero Magazine	11
Quintett	12
L'Uomo Ragno Corno 8 - 1970	13

il Fumetto del Mese

Coney Island	14

SoloFumetto Magazine

La rivista online per chi ama i fumetti.

N.ro 19 – LUGLIO/AGOSTO 2026

Ideazione e Realizzazione:

Michele Di Lullo

Periodicità: Esce quando può

Pagina web:

www.cosedabruzzo.com/solofumetto.html

PaginaFacebook:

www.facebook.com/groups/solofumetto

Per informazioni collaborazioni

info@cosedabruzzo.com

Copyright © 2026

Tutti i diritti riservati.

Le informazioni e il materiale utilizzati per la realizzazione di questa Rivista Digitale sono stati raccolti liberamente da Internet.

I diritti su testi, personaggi, immagini e loghi presenti in questa rivista digitale appartengono alle relative case editrici e ai loro autori. Questi elementi sono riprodotti qui esclusivamente come documentazione di supporto.

Qualora si utilizzassero immagini protette da copyright o diritti di proprietà di qualsiasi genere, l'autore è disponibile a ricevere comunicazioni tempestive da parte degli interessati, al fine di procedere alla rimozione delle immagini in questione.

ATTENZIONE!

Questo magazine partecipa ai Programmi di affiliazione Amazon e Awin.

Alcuni Link che troverai sono di affiliazione, e acquistando tramite quei link, potrei ricevere una commissione di vendita.

Questo non influisce sul prezzo del prodotto che acquisterai.

Editoriale

Luglio/Agosto – L’estate delle ombre, dei miti e delle seconde verità

L’estate di SoloFumetto non è mai una stagione leggera. È un tempo in cui le storie si dilatano, i personaggi si rivelano, le ombre diventano più lunghe. Il numero 19 raccoglie questa energia e la trasforma in un viaggio che attraversa epoche, generi e linguaggi, tenendo insieme avventura classica, noir contemporaneo, sperimentazione grafica e memoria editoriale.

Apriamo con due pietre miliari della scuola sudamericana: I Fratelli della Filibusta e Il Soldato e la Morte. Due racconti che, pur diversissimi, condividono la stessa tensione morale: la libertà come condanna, il destino come compagno di viaggio, l’eroismo come illusione fragile. Wood, Salinas, Villagrán e Ronstadt ci ricordano che l’avventura non è mai solo intrattenimento: è un modo per interrogare ciò che siamo.

Dalle ombre del mare e delle fiabe nere passiamo a quelle di Gotham con Batman – La Notte del Cacciatore, un thriller urbano che restituisce il Cavaliere Oscuro alla sua essenza: un uomo solo contro la città, contro i suoi doppi, contro ciò che potrebbe diventare. Un racconto asciutto, teso, che profuma di asfalto bagnato e neon.

Nekradamus ci riporta alla grande tradizione gotica di Oesterheld e Lalia: un viaggio metafisico tra colpa, potere e destino.

Lo sguardo si allarga con BeHero Magazine, un progetto editoriale che ripensa il supereroico come linguaggio culturale, non come genere. E si approfondisce con Quintett, il grande romanzo corale di Giroud: sei prospettive, sei verità, un’unica storia che parla di guerra, identità e memoria.

Chiudiamo la sezione dedicata ai classici con un ritorno che profuma di carta porosa e colori saturi: L’Uomo Ragno – Corno n. 8 (1970).

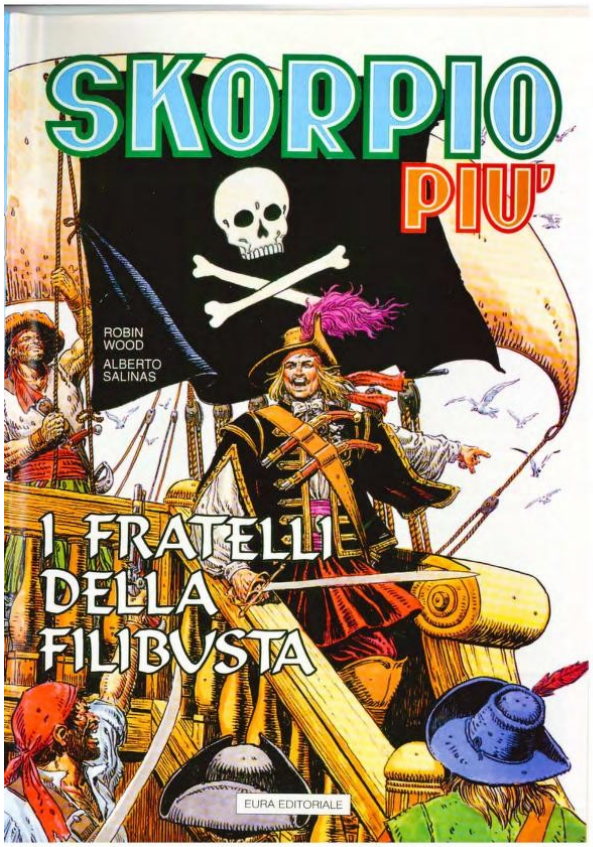
Fumetto del Mese – Coney Island

Un noir esistenziale che trasforma il luna park più iconico del mondo in un teatro di sopravvivenza. Un’opera che non racconta solo un luogo, ma un’umanità ferita, fragile, ostinata.

Questo numero 19 è un’estate di contrasti: luce e buio, ironia e tragedia, memoria e reinvenzione. È un invito a leggere senza fretta, a lasciarsi attraversare dalle storie, a scoprire che il fumetto — quando è grande — non va mai in vacanza.

Buona lettura.

I Fratelli della Filibusta



I Fratelli della Filibusta è uno di quei racconti in cui Robin Wood dimostra quanto sappia trasformare l'avventura classica in un dispositivo narrativo più complesso, capace di oscillare tra ironia, fatalismo e tensione morale. L'impianto è quello del romanzo marinaresco: pirati, tradimenti, tempeste, porti brulicanti e un'umanità che vive sul filo della sopravvivenza.

Ma Wood non si accontenta del repertorio; lo piega, lo contamina, lo rende terreno per un'indagine sui legami familiari e sulla fragilità del potere.

Il tratto di Alberto Salinas amplifica questa dimensione. Le sue tavole, fitte di dettagli e di un dinamismo quasi cinematografico, restituiscono un mondo sporco, salmastro, dove ogni volto porta i segni di una vita consumata dal mare. Le scene d'azione sono costruite con una regia serrata, mentre gli interni — taverne, stive, cabine — vibrano di ombre e contrasti che evocano un realismo ruvido, quasi tattile.

Il cuore del racconto è il rapporto tra i fratelli, sospeso tra complicità e rivalità, affetto e tradimento. Wood li tratteggia come due poli opposti di una stessa ossessione: la libertà. Una libertà che non è mai romantica, ma sempre pagata a caro prezzo. La loro parabola, scandita da scelte ambigue e da un destino che sembra stringersi come una morsa, conferisce al fumetto una tonalità malinconica che lo distingue da molte produzioni coeve.

Pubblicato su Skorpio nel 1998, I Fratelli della Filibusta resta un esempio di come la coppia Wood–Salinas sappia fondere avventura popolare e drammaturgia adulta, consegnando al lettore un racconto che profuma di mare aperto ma parla, in fondo, di ciò che ci lega e ci divide.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org

Il Soldato e la Morte

Il Soldato e la Morte è uno dei racconti più sorprendenti e sottovalutati nati dalla collaborazione tra Robin Wood, Ricardo Villagrán e lo sceneggiatore-adattatore Ronstadt.

La storia segue un soldato povero, disilluso, che dopo anni di guerra torna a casa senza nulla. È un protagonista tipico di Wood: un uomo comune, segnato dalla vita, che affronta il destino con una miscela di astuzia, fatalismo e una dignità quasi involontaria. L'incontro con la Morte — figura ambigua, né malvagia né compassionevole — innesca un racconto che alterna momenti comici, riflessioni amare e un senso costante di precarietà morale. Wood gioca con il mito e con la fiaba, ma lo fa con una lucidità adulta: ogni scelta del soldato ha un prezzo, ogni vittoria è un inganno temporaneo.

Il disegno di Villagrán è perfetto per questo equilibrio. Le sue tavole, pulite ma espressive, costruiscono un mondo che sembra uscito da un racconto popolare dell'Est Europa, con interni poveri, villaggi spogli e una Morte rappresentata con un'eleganza quasi teatrale. Le scene più cupe non scadono mai nel macabro gratuito: Villagrán preferisce suggerire, lavorare sulle ombre, sui volti segnati, sulle posture che tradiscono paura o rassegnazione.

La forza del fumetto sta proprio nella sua capacità di essere universale pur restando profondamente radicato nella tradizione narrativa di Wood. Il Soldato e la Morte parla di avidità, di inganni, di quel desiderio umano di sfuggire all'inevitabile. Ma lo fa con una leggerezza che non è superficialità: è la leggerezza delle storie che sanno di essere antiche e, proprio per questo, sempre attuali.

Un piccolo gioiello della produzione Eura, da riscoprire per la sua capacità di unire fiaba, filosofia e avventura.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org

Batman.

La notte del Cacciatore

Con **La Notte del Cacciatore** pubblicato da Lion nel 2017, si recupera una storia che affonda le radici nel lato più cupo e urbano del personaggio: niente supercriminali barocchi, niente trame cosmiche, solo Gotham, la notte e un predatore che sfida il Cavaliere Oscuro sul suo stesso terreno.

Il cuore del fumetto è il confronto tra Batman e un misterioso "cacciatore" che sembra conoscere le regole della città tanto quanto lui. La sceneggiatura — asciutta, serrata, costruita su dialoghi minimi e tensione crescente — lavora su un'idea semplice ma potentissima: cosa accade quando qualcuno decide di imitare Batman, ma senza freni morali? Il risultato è un duello psicologico che scava nella natura stessa della vigilanza, mettendo in discussione il confine tra giustizia e ossessione.

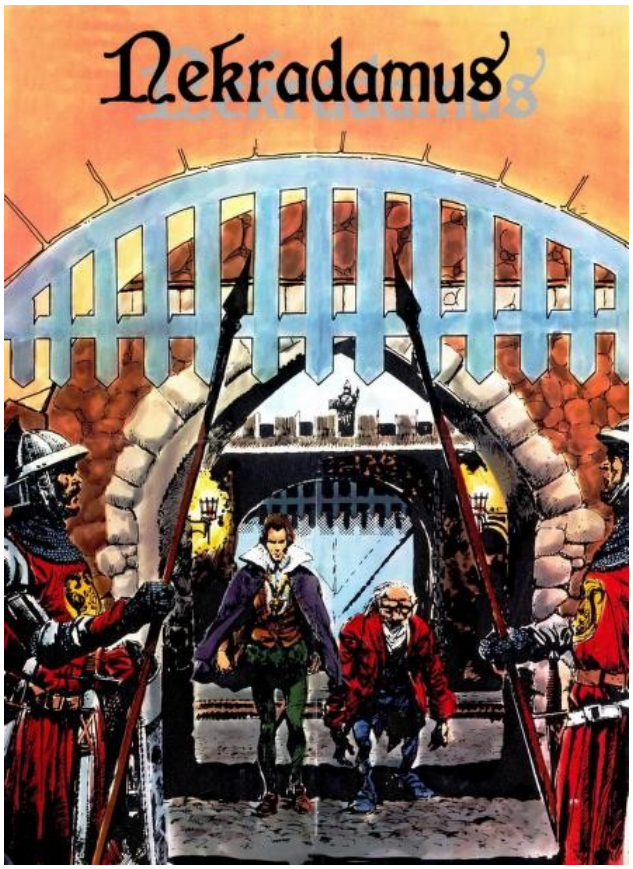
Il tratto, cupo e tagliente, restituisce una Gotham notturna, bagnata, quasi soffocante, dove ogni vicolo sembra nascondere un pericolo. Le tavole alternano silenzi pesanti a esplosioni improvvise di violenza, con un uso del nero che richiama il miglior noir americano. Batman appare più umano che mai: stanco, lucido, determinato, ma costretto a misurarsi con un avversario che rappresenta ciò che potrebbe diventare se smettesse di trattenersi.

La forza del volume sta proprio in questa dialettica: La Notte del Cacciatore non è una storia di supereroi, ma un'indagine morale travestita da thriller. Il ritmo è teso, la regia precisa, e la conclusione lascia un retrogusto amaro che si addice perfettamente al personaggio. È un Batman essenziale, spogliato del mito, immerso nella sua città come un detective hard-boiled che non può permettersi di perdere.

Un volume da riscoprire per chi ama il lato più realistico, urbano e psicologico del Cavaliere Oscuro.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org

Nekradamus



Nekradamus è uno dei vertici meno celebrati ma più affascinanti della produzione tardo-settanta di Oesterheld. È stato pubblicato su Skorpio nel 1977, al centro c'è Nekradamus, figura ambigua e magnetica, un mago che attraversa epoche e luoghi come un viandante condannato a osservare l'umanità dall'esterno.

Oesterheld lo costruisce come un personaggio "in bilico": non un eroe, non un villain, ma un uomo che porta sulle spalle il peso di un potere che non ha scelto davvero.

Ogni episodio è una variazione sul tema della responsabilità: intervenire o non intervenire? Salvare o lasciare che il destino faccia il suo corso? È qui che emerge la grandezza dello sceneggiatore argentino, capace di trasformare una serie popolare in una meditazione morale.

Il tratto di Horacio Lalia è semplicemente perfetto per questo universo. Le sue tavole, dense di neri profondi e chiaroscuri drammatici, evocano un'atmosfera gotica che ricorda tanto il fumetto horror britannico quanto il cinema espressionista. Lalia non illustra: scolpisce. Ogni volto è una maschera tragica, ogni ambientazione — castelli, vicoli, laboratori, cimiteri — è un teatro d'ombre che amplifica la dimensione metafisica della storia.

La forza di Nekradamus sta proprio nella fusione tra avventura popolare e riflessione filosofica. È un fumetto che intrattiene, certo, ma che lascia anche un retrogusto amaro, tipico di Oesterheld: l'idea che il potere, qualunque forma assuma, sia sempre una condanna. Riletto oggi, il personaggio appare come una delle figure più moderne e inquietanti del fumetto argentino, un outsider che anticipa temi e sensibilità che diventeranno centrali negli anni successivi.

Un'opera da riscoprire, soprattutto per chi ama le storie dove l'oscurità non è solo estetica, ma profondamente morale.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org

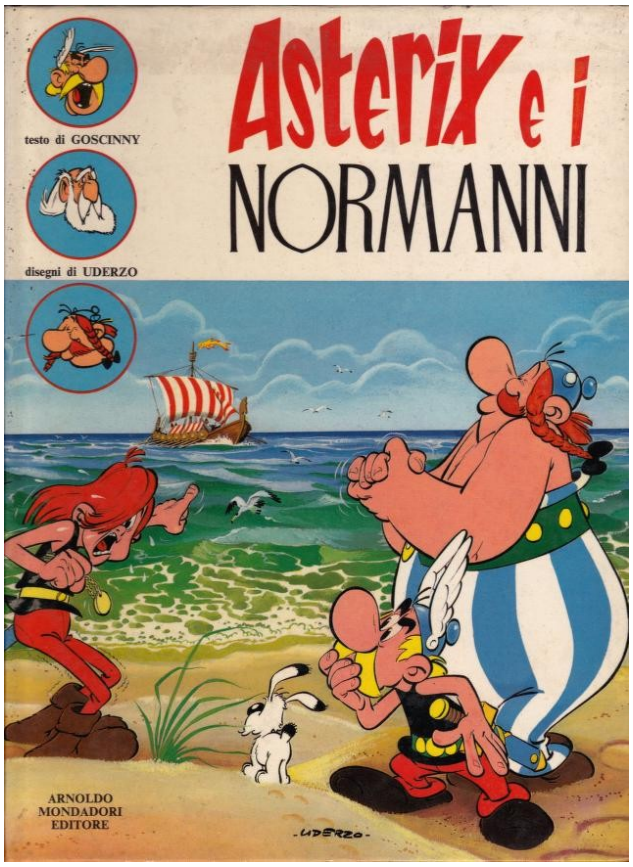
Disponibile su Amazon a 2,7 euro.

Gratuito con KindleUnlimited!

amazon a Kindle Unlimited!

Cercalo in Kindle Store. Inserisci il codice ASIN: B0DQ2696F2

Asterix e i Normanni



Asterix e i Normanni è uno degli album più intelligenti e sottilmente ironici dell'intera saga. La trama ruota attorno all'arrivo in Armorica di un gruppo di Normanni convinti che la paura sia un potere magico da apprendere per diventare invincibili. L'idea, tipicamente goscinniana, è geniale: ribaltare il cliché del guerriero feroce trasformandolo in un ingenuo antropologo del terrore.

Il loro incontro con il giovane Zio Panoramix... no: con Zio Abraracourcix? Nemmeno. Il vero catalizzatore è Zio di Giovannix, il bardo Fradix? No. Goscinny gioca proprio su questo: il personaggio chiave è Menabotte, il nipote del pescivendolo, un adolescente vanitoso e pavido che diventa, suo malgrado, l'oggetto di studio dei Normanni. È attraverso lui che il tema della paura si trasforma in un discorso più ampio sulla crescita, sull'identità e sul coraggio.

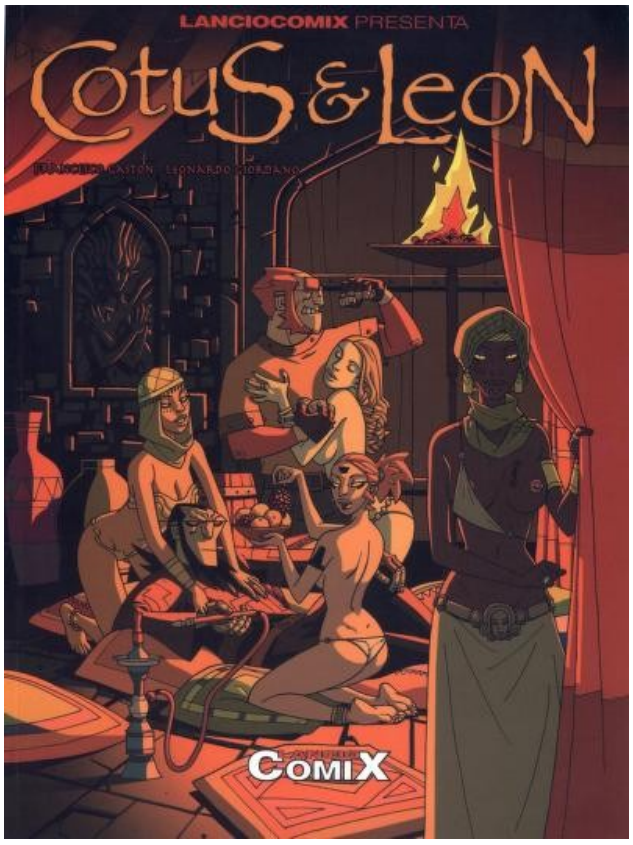
Il tratto di Uderzo è in stato di grazia. Le tavole dedicate ai Normanni sono un trionfo di caratterizzazione grafica: corpi massicci, barbe monumentali, armature sproporzionate e un uso del movimento che li rende insieme minacciosi e buffi. La sequenza del loro "addestramento alla paura" è un piccolo capolavoro di ritmo visivo e slapstick. Anche il villaggio gallico è rappresentato con una vivacità che anticipa la fluidità degli album successivi: espressioni esagerate, posture teatrali, una regia sempre leggibile.

Sul piano tematico, l'album è sorprendentemente moderno. La paura non è vista come debolezza, ma come emozione necessaria, parte integrante dell'esperienza umana. Goscinny la tratta con leggerezza, ma senza banalizzarla: il percorso di Menabotte è una piccola parabola di formazione, mentre i Normanni incarnano l'idea che la forza senza sensibilità sia solo ignoranza.

Per concludere Asterix e i Normanni resta uno degli episodi più dicertenti della serie appare quasi irripetibile. Un classico che continua a parlare a lettori di ogni età.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org

Cotus & Leon



Cotus & Leon è uno dei lavori più liberi, corrosivi e sorprendenti della coppia Carlos Trillo – Eduardo Risso. Pubblicata su Skorpio a metà anni Ottanta, la serie è un ibrido unico: un'avventura picaresca, un buddy-comic sporco e cinico, una satira sociale travestita da racconto d'azione.

Cotus e Leon sono due antieroi allo sbando, due sopravvissuti che attraversano un mondo degradato, violento, spesso assurdo. Trillo li costruisce come specchi deformanti della società argentina del periodo: cinici ma non cattivi, opportunisti ma non privi di umanità, sempre pronti a barcamenarsi tra truffe, fughe e incontri improbabili. La loro amicizia è il vero motore della serie: un legame fatto di insulti, solidarietà improvvisa e un fatalismo che diventa filosofia di vita.

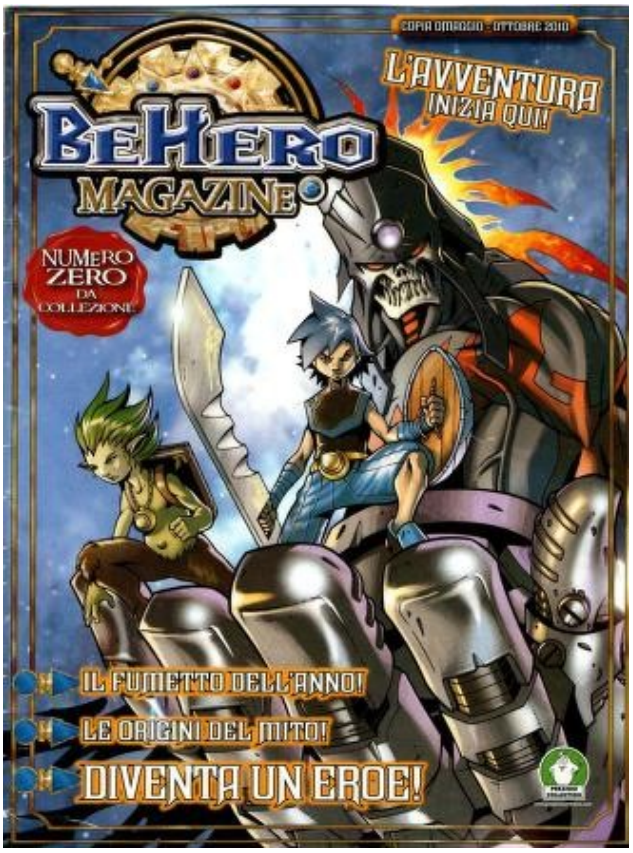
Il tratto di Risso è già quello che lo renderà celebre: nero profondo, silhouette taglienti, composizioni che alternano minimalismo e improvvisi lampi di dinamismo. Le sue tavole trasformano ogni episodio in un piccolo noir grottesco, dove la violenza è secca, l'ironia è visiva e i personaggi sembrano scolpiti nella polvere. Risso non illustra semplicemente la sceneggiatura: la amplifica, la sporca, la rende più dura e più poetica allo stesso tempo.

La forza di Cotus & Leon sta proprio nella sua libertà. Trillo usa la serie per colpire tutto: politica, morale, religione, ipocrisie quotidiane. Lo fa con un umorismo nero che non cerca mai la battuta facile, ma affonda nella realtà. Ogni episodio è una piccola parabola amara, un racconto che ride per non piangere, un viaggio in un mondo dove sopravvivere è già una forma di eroismo.

Riletto oggi, il fumetto conserva una freschezza sorprendente. È sporco, scomodo, tagliente, ma anche incredibilmente umano. Un'opera che dimostra quanto il fumetto popolare latinoamericano sappia essere, quando vuole, più coraggioso e più libero di molta produzione contemporanea.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org

BeHero Magazine



BeHero Magazine n. 0 è un numero zero nel senso più autentico del termine: non un semplice assaggio, ma una dichiarazione d'intenti. La rivista nasce con l'ambizione di raccontare il supereroico contemporaneo senza cadere nei cliché del genere, proponendo un approccio editoriale che mescola analisi, estetica pop, cultura visiva e un'attenzione quasi curatoriale alla scena indipendente.

Il cuore del progetto è la volontà di ridefinire l'eroe moderno. Non più solo figure muscolari e poteri spettacolari, ma personaggi che riflettono fragilità, contraddizioni, identità in trasformazione. Il numero zero lavora proprio su questo: mostrare come il supereroe sia diventato un linguaggio, non un archetipo fisso. Gli articoli alternano approfondimenti storici, focus su autori emergenti e letture critiche che non temono di mettere in discussione i modelli tradizionali.

Dal punto di vista grafico, la rivista colpisce subito. L'impostazione è dinamica, modulare, contemporanea, con un uso del colore che richiama tanto le copertine anni '80 quanto il design editoriale delle riviste digitali di nuova generazione. Le illustrazioni originali — concept art, character design, splash page — non sono semplici abbellimenti: dialogano con i testi, li amplificano, li contraddicono quando serve.

Il tono generale è quello di un magazine che vuole parlare a lettori esigenti, curiosi, abituati a muoversi tra fumetto, cinema, serie TV e cultura pop globale. BeHero non si limita a recensire: interpreta, contestualizza, collega. È un approccio che ricorda le riviste di critica anglosassone, ma con una sensibilità tutta italiana per la narrazione e per l'immagine.

Un debutto che merita attenzione, soprattutto per chi cerca una rivista capace di unire passione, competenza e visione editoriale.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org

Quintett

Quintett è uno dei progetti più ambiziosi del fumetto francofono degli anni Duemila: Giroud costruisce un mosaico in sei volumi, ciascuno affidato a un diverso disegnatore, dove cinque punti di vista e un epilogo conclusivo compongono una storia unica e profondamente umana.

L'ambientazione — Macedonia, 1916, piena Prima guerra mondiale — non è semplice sfondo, ma crocevia di culture e tensioni che diventa laboratorio emotivo per desideri, colpe e ambizioni dei protagonisti.

Ogni volume segue un membro del "Quintetto", un gruppo musicale improvvisato che diventa metafora di un'armonia impossibile, destinata a spezzarsi.

Il vero fulcro dell'opera è la struttura a prospettive multiple, che ribalta continuamente ciò che il lettore crede di sapere, rivelando omissioni e autoinganni in un gioco narrativo alla Rashomon, filtrato però da una sensibilità psicologica europea. Giroud osserva senza giudicare, lasciando che siano i personaggi, con le loro fragilità, a guidare il racconto.

La parte grafica è un trionfo di diversità stilistica: Bonin porta eleganza introspettiva; Gillon offre rigore classico; Cuzor aggiunge calore realistico; Kraehn lavora sulla tensione drammatica; Alessandrini chiude con un tratto più duro e dissonante.

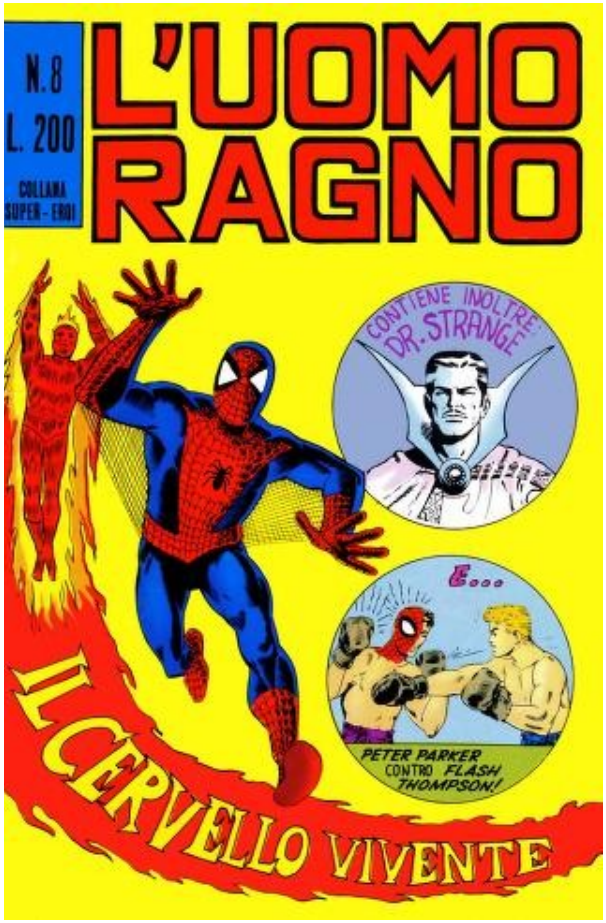
Ogni stile incarna la voce interiore del protagonista del volume.

Il sesto episodio ricompone il puzzle con una rivelazione coerente, mai gratuita.

Quintett parla di guerra, ma soprattutto di memoria, identità e verità, confermando il fumetto come autentica letteratura visiva.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org

L'Uomo Ragno Corno 8 – 1970



l numero 8 dell'edizione Corno de L'**Uomo Ragno**, pubblicato nel 1970, è uno di quei fascicoli che raccontano meglio di qualsiasi saggio cosa significasse leggere Marvel in Italia all'inizio degli anni Settanta. Non è solo un albo: è un documento culturale, un ponte tra la rivoluzione narrativa americana e un pubblico italiano che stava scoprendo, quasi di colpo, un nuovo modo di intendere il fumetto d'azione.

Il cuore dell'albo è la serializzazione delle storie di Stan Lee e Steve Ditko, ancora oggi tra le più iconiche della mitologia di Spider-Man. Qui il giovane Peter Parker non è ancora l'eroe maturo e tormentato che diventerà negli anni successivi: è un ragazzo fragile, impulsivo, spesso sopraffatto dagli eventi.

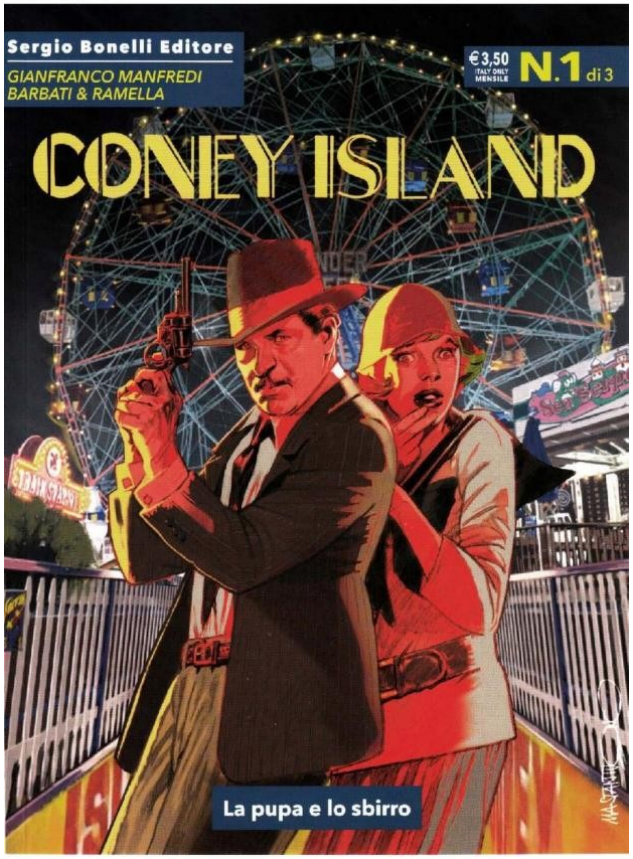
La presenza dei villain classici — figure come l'Avvoltoio, Electro o il Camaleonte, a seconda della selezione dell'albo — restituisce l'essenza della Marvel delle origini: antagonisti non monolitici, ma specchi deformanti delle paure e delle frustrazioni dell'America degli anni Sessanta. La Corno li presenta con un tono più diretto, quasi popolare, che li rende immediatamente riconoscibili e vicini al lettore italiano.

Dal punto di vista grafico, le tavole di Ditko mantengono intatta la loro forza: anatomie tese, prospettive vertiginose, un uso del nero che suggerisce inquietudine più che spettacolo. La stampa Corno, con i suoi limiti tecnici, finisce paradossalmente per accentuare il fascino vintage dell'opera: colori saturi, carta porosa, un'estetica che oggi è pura nostalgia.

Ma ciò che rende L'Uomo Ragno n. 8 un albo speciale è il suo ruolo storico. È uno dei tasselli che hanno contribuito a formare un'intera generazione di lettori italiani, non solo intrattenimento, ma formazione emotiva.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org

Coney Island



Coney Island è uno di quei fumetti che non si limitano a raccontare una storia: ti trascinano in un luogo. È un noir esistenziale travestito da racconto di formazione, un viaggio nella parte più fragile e feroce dell'America urbana.

La trama segue personaggi che vivono ai margini: piccoli delinquenti, illusionisti falliti, ragazze che sognano di scappare e uomini che non sanno più da cosa fuggire. Coney Island è un teatro di sopravvivenza, un luogo dove ogni promessa è un trucco di luce e ogni speranza ha il sapore del sale e della sconfitta. Il fumetto lavora su un equilibrio raro: poesia e brutalità, malinconia e violenza, sogno e degrado.

La scrittura è asciutta, cinematografica. I dialoghi sono brevi, taglienti, spesso più importanti per ciò che non dicono.

La struttura episodica permette di seguire i personaggi come lampi nella notte: incontri, scontri, fughe, ritorni. Tutto sembra casuale, ma nulla lo è davvero.

Il disegno è il vero cuore dell'opera. Tavole dense di ombre, linee sporche, prospettive distorte che trasformano Coney Island in un labirinto emotivo. Le luci al neon non illuminano: feriscono. Le giostre non divertono: scricchiolano come ossa. Ogni vignetta è un frammento di un mondo che sta cadendo a pezzi ma che continua ostinatamente a vivere. L'uso del colore — quando presente — è chirurgico: rossi acidi, blu notturni, gialli malati che sembrano usciti da un vecchio manifesto da luna park.

Coney Island è un fumetto che parla di identità, di fallimento, di quel momento in cui capisci che il mondo non ti deve nulla. Ma parla anche di resistenza: dei piccoli atti di coraggio, delle amicizie improbabili, dei sogni che nonostante tutto continuano a pulsare sotto la pelle.

Un'opera intensa, sporca, umana. Una lettura che resta addosso come la sabbia nelle scarpe dopo una notte passata sul lungomare.

Clicca la copertina e leggilo GRATIS sul sito web ARCHIVE.org

SoloFumetto

CARD Cover Collection 2026

È disponibile la CARD di Luglio/Agosto.

Siamo entusiasti di presentare la nostra esclusiva collezione dedicata alle copertine del nostro magazine digitale SoloFumetto 2026.

Questa straordinaria serie comprende dodici card digitali, ciascuna rappresentativa di una delle uscite dell'anno, accompagnate da una card speciale e inedita pubblicata al termine della stagione, pensata per sorprendere e deliziare i collezionisti più appassionati.

Ogni card è un'interpretazione digitale fedele all'originale, ottimizzata per garantire la massima qualità e facilità di visualizzazione nel formato digitale.

Grazie alla compatibilità con il nostro raccoglitore ufficiale, incluso nel pacchetto ZIP, potrai salvare, archiviare e collezionare le tue copertine preferite con semplicità e stile.

Le CARD e il raccoglitore sono disponibili sul sito web : www. cosedabruzzo.com nella pagina Contenuti Extra.

Non perdere l'occasione di arricchire la tua collezione con questa esclusiva serie di copertine, un vero e proprio viaggio nel mondo di SoloFumetto 2026, pensato per appassionati e collezionisti di fumetti e memorabilia digitali.

Scarica gratuitamente questa fantastica card direttamente dalla pagina web di SoloFumetto e aggiungila al tuo raccoglitore.

È un modo semplice e divertente per arricchire la tua collezione e portare con te un ricordo speciale delle tue avventure preferite.

Non perdere l'opportunità di personalizzare il tuo spazio e mostrare con orgoglio il tuo amore per il mondo del fumetto!